

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

| | | | | | |
|---------------------|------------------|---------------------------------|----------|------------------------|----|
| ESPECIALIDAD DISEÑO | | EASD moda | | | |
| CURSO | | 1º | | | |
| ASIGNATURA | | TECNICAS DE EXPRESION EN DISEÑO | | | |
| PROFESOR/A | | Marta Ruiz Artola | | | |
| DPTO. | Dibujo | | | | |
| TIPO | FORMACIÓN BÁSICA | | CARÁCTER | TEÓRICO-PRÁCTICA | |
| DURACIÓN | Semestral | HORAS SEMANALES | 4 | CRÉDITOS ECTS | 5 |
| HORAS TOTALES | 119 | HORAS PRESENCIALES | 62 | HORAS TRABAJO AUTÓNOMO | 57 |

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

El Decreto 111/2014, de 8 de julio, establece las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, tiene por objeto establecer las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con los principios generales que rigen el Espacio Europeo de Educación Superior, de conformidad con lo regulado en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, y en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo

Perfil profesional del Título de Graduado o Graduada en Diseño en la especialidad de Diseño de Moda El diseñador de moda es un profesional capaz de configurar material y formalmente los productos de diseño textil y de la indumentaria en distintos ámbitos, atendiendo las necesidades y las tendencias del mercado, de creatividad, de innovación y su viabilidad técnico-productiva, económica, medio-ambiental y sociocultural. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son: Diseño de moda e indumentaria. Coolhunter - Investigación de tendencias. Estilismo. Dirección artística. Vestuario teatral y cinematográfico. Diseño de complementos. Diseño textil. Diseño y gestión de imagen corporativa. Gestión empresarial de actividades creativas. Diseños personalizados o corporativos. Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas. Figurines. Sastrería y confección a medida. Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos. Investigación y docencia

| |
|--|
| |
|--|

OBJETIVOS

La asignatura de Técnicas de Expresión en Diseño, persigue conocer los recursos gráficos disponibles para la expresión de las ideas y proyectos sobre un soporte. El conocimiento y la práctica de las técnicas permitirá ampliar el campo de las posibilidades expresivas del alumno. Se exploran además diversos criterios expresivos y de estilo y con un propósito de desarrollar las destrezas y habilidades. Los conocimientos y habilidades adquiridos permitirán al alumno desarrollar la creatividad y la capacidad para transmitir ideas y deshacerse de ellos con soltura en la investigación de formas dentro de la actividad proyectual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Como resultado final del aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de:

1. Deberá adquirir el conocimiento y destreza necesarios para transmitir información completa, clara y exacta a través de las técnicas gráficas más apropiadas.
2. Utilizar los materiales y sus aplicaciones como instrumento de expresión de ideas propias.
3. Uso y manejo correcto de los materiales, soportes y agentes de cada técnica.
4. Adquirir capacidad de planificación y aplicarla a la creatividad.
5. Aportaciones creativas.
6. Tratamiento personal de los recursos para definir el estilo
7. Adquirir la capacidad crítica y autocrítica sobre todo el proceso creativo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencias transversales

CT 1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Competencias Transversales

CT 2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.

CT 3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT 4.- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CT 5.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT 6.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT 7.- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT8- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT 16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT 17.- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

COMPETENCIAS GENERALES

CG 1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, descripción y contextualización en el marco de la asignatura estéticos y comunicativos.

CG 2.- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG 3.- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG 4.- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG 5.- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6.- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG 7- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG 8.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG 9.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1.- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE 2.- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión. Unidades didácticas:

UD 1. Técnica de grafito y carboncillo.

UD 2. Técnica de tinta china y rotuladores pinceles

UD 3. Técnica de acuarela.

UD 4. Técnica del acrílico.

UD 5. Técnicas mixtas

UD 6. Otros recursos. Collage, carvado de sellos y decoración sobre pieza cerámica con rotuladores específicos.

Cronograma.

UD 1- Febrero

UD 2- Marzo

UD 3- Abril

UD 4- Abril

UD 5- Mayo

UD 6- Mayo

Hay que añadir que se realizarán proyectos/trabajos en los que se mezclen técnicas distintas. Además de tener como referentes a ilustradores tanto de moda como de otros ámbitos, no sólo copiando del natural o de fotografías sino también interpretando y haciendo uso de la creatividad como final de cada técnica, de cada bloque didáctico.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de ejercicios que constituyen el contenido procedimental e instrumental. El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.

Planteamiento del trabajo y propuesta de proyecto a realizar en el aula.

La realización del ejercicio en el aula para permitir las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.

Búsqueda y recopilación de información relativa al trabajo propuesto de manera autónoma fuera del aula.

Recopilación, presentación y justificación de los trabajos en un dossier final. Dicho dossier se subirá a la plataforma Classroom de Google, desde donde se realizará la corrección y calificación de los proyectos.

Recursos:

El mobiliario propio del aula, mesas, caballetes, pizarras, taburetes, armarios, etc.

El ordenador, cañón proyector, pantalla de proyección y la conexión a internet propia del aula.

Los recursos bibliográficos propios del aula, Libros, revistas, etc.

Los trabajos de otros años anteriores.

Los distintos dispositivos tecnológicos que aporta cada alumna/o.

AGRUPAMIENTOS

TIPO DE ACTIVIDADES

Instrumentos de calificación Instrumentos Criterios de realización Ponderación sobre la nota
Calificación del alumno/a Exámenes teóricos 10% (*) Ejercicios prácticos hechos en clase Ejercicios de dibujo a mano alzada 50%- 60%-80%- 100% Seminarios o talleres en grupo Trabajos de investigación en equipo en base a propuesta realizadas por el profesor 10% Pruebas prácticas puntuales y presenciales Pruebas prácticas realizadas en horario de clase. 10% Trabajo de investigación individual Trabajo autónomo del alumno 20%-30% Calificación ponderada del trabajo realizado por el alumno/a (*Si se considera oportuno no realizar exámenes teóricos o seminarios y trabajos en grupo, este se traspasará al trabajo práctico realizado en clase . Esto mismo se aplicará si no se realiza el trabajo de investigación. • Los trabajos suspensos, tras las indicaciones del profesor, podrán repetirse de forma autónoma y entregarlos al final del semestre obteniendo una nueva nota. • Para superar la asignatura al final del semestre, el alumnado deberá haber alcanzado las competencias enumeradas y haber entregado el 100% de los trabajos programados. • La entrega de trabajos fuera de plazo supondrá una rebaja de la nota. Cada día de retraso en la entrega supondrá un punto menos en la nota del mismo. . La evaluación continua requiere de la asistencia continuada del alumno a las actividades presenciales. Se valora la evolución del alumno a lo largo del curso mediante el seguimiento y orientación de su trabajo y de su participación en las actividades programadas. Es la Jefatura de Estudios la que determinará cada año cuántas horas de ausencia injustificada del alumnado conlleva la pérdida del derecho a la evaluación continua

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN Criterios de evaluación Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía

Criterios transversales:

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. * Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. * Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. * Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Criterios generales:

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación. - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
-

Criterios específicos de la especialidad de Moda:

2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación continua durante todo el curso La calificación final será el resultado de la suma ponderada de la nota media de todos los ejercicios realizados durante el curso, se utilizará la siguiente tabla:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada proyecto o actividad de cada unidad didáctica se valorará de 0 a 10 haciendo posteriormente nota media de cada unidad.

Se llevará a cabo la nota media de las unidades didácticas y será obligatorio haber superado cada una de ellas.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Los alumnos que al final del semestre no obtengan calificación de 5 o superior serán informados de cuáles son los contenidos y objetivos que no han alcanzado el mínimo de la asignatura. Para superar la asignatura, deberán entregar en la siguiente convocatoria ordinaria 2ª (septiembre) o extraordinaria (febrero), los trabajos no entregados o con calificación insuficiente, hasta completar el 100% del total. y además deberán realizar una prueba práctica sobre los contenidos esenciales de la asignatura. La

ponderación será 40% prueba práctica y 60% los trabajos pendientes de entrega

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

La organización del aula viene determinada por la situación de pandemia. Los espacios de trabajo serán utilizados siempre por los mismos alumnos evitando, en la medida de lo posible, establecer contactos cercanos. Los alumnos deberán mantener en todo momento la distancia de seguridad. Los recursos y materiales con los que se dispone para el desarrollo de esta asignatura son los del Departamento de Dibujo Artístico, así como con todos los recursos propios de la Escuela

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

En este tipo de enseñanzas superiores de diseño no están previstas las adaptaciones curriculares. No obstante, siempre que el alumnado con NEE lo necesite, se realizarán adaptaciones respecto a la temporalización de los trabajos y a la accesibilidad de los mismo

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se procurará participar en todas las actividades complementarias que tengan que ver con la asignatura tanto en nuestro centro como en el de la ciudad de Málaga.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

En la medida de lo posible se podrán realizar alguna de ellas como viajes con contenido cultural propio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica
AA.VV., Técnicas de los artistas modernos, Madrid, H. Blume, 1984. DOERNER, M.,

Los materiales de la pintura y su empleo en el arte, Barcelona, Reverté, 2001.

FUGA,A., Técnicas y materiales del arte, Barcelona, Electa, 2004.

HAYES, C., Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales, Madrid, H.Blume, 1980.

MAYER, R., Materiales y técnicas del arte, Madrid, H. Blume, 1993 SMITH, R., El manual del artista, Madrid, H. Blume, 1990.

HAYES, Guía completa de pintura y dibujo. BLUME

Bibliografía Complementaria SANDLER, I., El triunfo de la pintura norteamericana. Historia del expresionismo abstracto, Madrid, Alianza, 1996.

SMITH, R., El manual del artista, Madrid, H. Blume, 1990. MALTESE , C. Las técnicas artísticas, Madrid, Cátedra, 1985.